

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Rusjdy S. 2005. *Jejak Langkah Perkembangan Teknologi Pendidikan di Indonesia*. Jakarta: Pustekkom Diknas.
- Andina. 2013. *SMK Pilihan Hidup Generasi Muda*. [On Line]. Diakses dari <http://edukasi.kompas.com/read/2013/10/14/1547221/SMK.Pilihan.Hidup.Generasi.Muda>.
- Arsyad, Azhar. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arikunto. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka.
- Borg, W.R. & Gall, M.D. Gall. (1989). *Educational Research: An Introduction, Fifth Edition*. New York: Longman.
- Caroline, dkk. *Multimedia Mania Student Checklist*. [On Line]. Diakses dari <http://www.ncsu.edu/midlink>
- Daryanto. 2008. *Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rinneka Cipta
- Dillon, Teresa (2005) : *Adventure Games for Learning and Storytelling*. UK, Futurelab Prototype Context Paper, Adventure Author.
- Fransiska. 2010. *Permainan Knight's tour dengan Algoritma Backtracking dan Aturan Warnsdorff*. (Jurnal). ITB, Bandung.
- Harmsen, D. (2005). *Journal Critique#2*. [On Line]. Tersedia: www.tsclient/A/DaniellHarmsen.htm. [12 Januari 2015]
- Herman. (2012). *Algoritma Divide and Conquer*. [Online]. Diakses dari <http://hermanteknik.blogspot.co.id/2012/10/jenis-jenis-algoritma-2.html>
- Jacob, C., Sumiaty, E., Puspita, E., Dedy, E. (2005). *Pengembangan Model CORE dalam Pembelajaran Logika dengan Pendekatan Reciprocal Teaching bagi Siswa SMA*. Laporan Piloting. FPMIPA UPI: Tidak diterbitkan.
- John, Angela. (2003). *Use of Computer and Video Games In The Classroom*. [Online]. Diakses dari <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/05150.28025.pdf>

- J. Von Neumann & O. Morgenstern. (1953). *Theory of Games and Economic Behavior* (3d ed). [Online]. Diakses dari <https://books.google.co.id/books?isbn=0822309734>
- Katie, dkk(2012) : *A literatur Review of Gaming in Education*. Pearson
- Katz, S. & Nirula, L. (2001). *Portofolio Exchange*. [Online]. Diakses dari www.tsclient.com/A/portfolio_exchange.htm.
- Lala Isum.(2012). *Pembelajaran Matematika dengan Model CORE untuk Meningkatkan Kemampuan Penalaran dan Koneksi Matematik Siswa di Sekolah Menengah Kejuruan*. (Skripsi FPMIPA UPI Bandung: Tidak diterbitkan), h. 35.
- Munir.(2012). *Multimedia – Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Munir,Rinaldi.2005.*Diktat Kuliah Strategi Algoritmik*.Departemen Teknik Informatika.
- Mustaji, Prof. Dr. M.Pd.2011.*Pemanfaatn Multimedia Untuk Meningkatkan Kualitas Pendidikan*. [Online]. Diakses dari <http://pasca.tp.ac.id/site/pemanfaatan-multi-media-untuk-meningkatkan-kualitas-pendidikan>.
- Mustika Sari, Ika.(2012). *Bahan Ajar Analisis Instrumen (Validitas & Reliabilitas)*. Bandung: UPI.
- Nusa Putra & Hendarman.2013.*Metode Riset Campur Sari*. Jakarta:PT. Indeks.
- Nesbit, John. Belfer, Karen., Leacock, Treacy. 2007 .*Learning Object Review Instrument*. [Online]. Diakses dari <http://www.transplantedgoose.net/gradstudies/educ892/LORI1.5.pdf>
- Rosa, A.S.2010.*Algoritma Pemrograman*. Bandung:Modula
- Sagala, S. (2007). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Sanjaya, Wina.(2009). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta;Kencana Prenada Media Grup.

Ashri Dinimaharawati, 2015

PENGARUH MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBENTUK ADVENTURE GAME MENGGUNAKAN ALGORITMA BACKTRACKING DENGAN MODEL CORE (CONNECTING, ORGANIZING, REFLECTING, EXTENDING) TERHADAP PEMAHAMAN SISWA SMK PADA MATA PELAJARAN PEMROGRAMAN DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- Setyawan, Andoko Ageng.(2013). *Penerapan Model Pembelajaran Connecting-Organizing-Reflecting-Extending (CORE) Untuk meningkatkan pemahaman dan Koneksi matematis Siswa Sekolah Menengah Atas. Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung*
- Sudiyono, Anas.1996.*Pengantar Evaluasi Pendidikan: Jakarta: Raja Grafindo Persada.*
- Sugiyono, Prof. Dr. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D.* Bandung : Alfabeta.
- Sugiyono, Prof. Dr. 2014. *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods).* Bandung : Alfabeta.
- Suyatno. 2009. *Menjelajah Pembelajaran Inovatif.* Sidoarjo: Masmedia Buana Pustaka.
- Suprpto.2008.*Bahasa Pemrograman.*Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.
- Yuniarti, Santi.(2013). *Pengaruh Model CORE Berbasis Kontekstual Terhadap Kemampuan Pemahaman Matematika Siswa.*(Jurnal). STKIP Siliwangi, Bandung.
- Siwi, Yuswana.(2013). *Keefektifan Pembelajaran CORE Berbantuan Cabri Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Materi Dimensi Tiga.*Skripsi Universitas Negeri Semarang:Tidak diterbitkan
- Wahyu.2007.*Permainan Sudoko dengan Algoritma Backtracking.*(Jurnal).ITB,Bandung.
- Wijayanti, A. (2012). *Penerapan Model Connecting, Organizing, Reflecting, Extending (CORE) untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis siswa SMP.* Skripsi UPI:Tidak diterbitkan